

En klassiker för Drakar & Demoner Trudvang

DEN NEDBRUNNA FATBUREN

Detta äventyr är tänkt att utspela sig på Utvind, en större ö öster om Ejlands fastland. Detta kan givetvis bearbetas om för att passa in i en annan sorts kampanj.

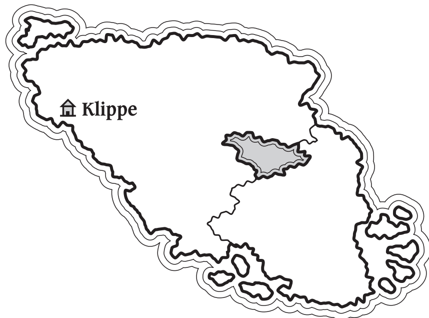
Innan ni börjar spela äventyret rekommenderas att både spelledaren (SL) och spelarna läser till exempel Röde Orm av Frans G. Bengtsson och några av de isländska sagorna. Om möjligheten finns bör spelandet inledas med att titta på Korpen flyger, en av de allra bästa filmskildringarna av vikingarna som har gjorts. Det är i samma stil av miljö som det här äventyret utspelar sig.

Några ord om Utvind

På Utvind finns det ingen kung, ordningsmakt eller armé. De domstolar som finns, tingen, kan bara förklara om en anklagad är skyldig eller inte. Tingen har ingen makt att fängsla, avrätta eller tvinga någon att betala böter. Det är brottsoffret och/eller dennes familj och släkt som det ankommer att se till att tingens beslut blir genomförda. Detta medför att man är tvungen att hålla ihop inom släkten för att inte bli illa behandlad av andra, starkare familjer.

En annan orsak till att släktgruppen har stor betydelse är att det för en ensam man kan vara svårt att klara sin familj vid olyckor och missväxt.

Samhället är uppbyggt av släktgrupper bestående av bönder. Vissa bönder räknas som klanfurstar eller fylkjarlar och har mer betydande inflytande över tingen än svagare familjer. Alla bönder är fria män även om de blir så fattiga att de måste tigga sig fram.

De enda som inte råder över sig själva är trälarna. De är slavar som arbetar på böndernas gårdar. En träl betraktas närmast som ett husdjur och kan både köpas och säljas.

Bönderna på Utvind bor i ensliga gårdar utspridda på de bördiga delarna av ön. Det finns bara en stad som kallas Klippe och där styr sköldjarlen Rodur Fenlykte och hans släkt.

Förutom jordbruk och fiske får ön inkomster via sina långskepp som ofta ger sig ut på både handels- och plundringsfärder. Ännu har öborna inte organiserat några större erövringståg, utan ofta är det några vänner eller släktingar som samlar ihop och tillsammans beger sig iväg på äventyr.

I äventyret antas det att rollpersonerna är en samling unga och än så länge relativt okända stormländare som alla tillhör samma släkt. De är bosatta på motsatta sidan av ön gentemot var äventyret utspelar sig.

Inledning

Handlingen i korthet

En förrädare inom äventyrarnas släkt, Leif, har tillsammans med en klanfurste vid namn Sverre Skarpyx, stulit en mängd varor ur ett av släktens förrådshus, som Leif visste var obevakat. De brände ner huset för att dölja brottet.

Äventyrarna får i uppdrag att undersöka en annan klanfurstes, Thorgeirs, förråd. Detta för att han har handlat med varor som kom från det nedbrunna förrådshuset, något som gör honom misstänkt för att ha plundrat det.

Äventyrarnas täckmantel är att bete sig som kringdragande, fattiga tillfällesarbetare. För att få ett visst rykte i trakten, och på så vis en större chans att bli anställda av Thorgeir för att kunna spana på honom, planerar de att först arbeta på några andra gårdar.

Den första gård de övernattar i tillhör Sverre. Han anar inget, utan råkar både visa äventyrarna en mängd varor de känner igen, samt anställer äventyrarna till att sortera och städa i hans förråd – där allt stöldgodset ligger – följande morgon.

Under kvällen anländer en budbärare från Leif till Sverre. Leif avslöjar äventyrarnas identitet och uppdrag och varnar Sverre.

Sverre beslutar att försöka dräpa äventyrarna under natten, eftersom han varken kan låta

dem se hans förråd eller köra iväg dem utan det arbete som han har lovat dem, då deras misstänksamhet då skulle väckas.

Om äventyrarna undkommer anfallet, bör de dra de rätta slutsatserna om hur saker och ting hänger ihop.

Att tänka på som SL

Det här ett ganska kort och koncentrerat äventyr helt utan magi, men som kan bli en rätt våldsam uppgörelse i stil med den i Korpen flyger.

Till skillnad från de flesta av våra äventyr är Den nedbrunna fatburen väldigt hårt styrd i början fram till den punkt där äventyrarna mer eller mindre dumpas hos Sverre. Därefter är det helt och hållet spelarnas egna beslut som avgör vad som skall hända. Instruktionerna till spelledaren är utformade så att han skall veta hur de olika SLP reagerar.

Vad du som SL måste tänka på är att se till att spelarna inte inser att du styr dem förrän det är försent. Situationen är ganska känslig, två personer har blivit bestulna och den huvudmisstänktes dotter skall till att gifta sig med en av de bestulna. Då misstankarna skall sättas på prov placeras äventyrarna hos en av de egentliga skurkarna i syfte att ge dem en täckmantel…

Bakgrund

Äventyrarna ingår i en av de litet större och mer ansedda släktgrupperna på Utvind. De är ännu unga och relativt okända, men de har flera berömda släktingar. Släktens äldste är visserligen gammal men betraktas ändå som en mäktig fylkjarl. Man har stor respekt i samhället och på tingen inför honom.

Släkten är för tillfället inte indragen i någon konflikt med någon annan släkt, och man gör sitt bästa inom släkten för att hålla freden, bl.a. för att släkten har få riktiga vänner i trakten.

Äventyrets början

Det är vår och äventyrarna befinner sig på sina gårdar på östra Utvind, upptagna med jordbruket. Till en av dem kommer en budbärare från Grane ridande. Han hälsar att han vill att äventyrarna skall utföra en kortare handelsfärd till Fynhem för släktens räkning och ber den som tagit emot budskapet att samla ihop de övriga äventyrarna för att därefter bege sig till Granes gård.

Det snabbaste och bekvämaste sättet att ta sig till Grane är att segla. Resan tar två dagar. Vid ankomsten väntar Ulf och Leif på äventyrarna där båten lägger till, vilket tyder på att äventyrarnas besök är viktigare än väntat, eftersom både Ulf och Leif har tagit sig tid att lämna sina gårdar för att möta dem.

Äventyrarna får låna hästar som Ulf och Leif fört med sig och tillsammans rider de upp till Granes gård. Äventyrarna lägger märke till att något bekymrar Granes båda söner. Ulf är tyst och tycks fundera på något och Leif verkar uppretad och håller ena handen på svärdfästet.

Om äventyrarna ställer några frågar eller försöker få igång ett samtal, får de bara grymtningar till svar och en uppmaning om att vänta med pratet tills de har lyssnat på vad Grane har att säga.

Just kring gården syns inte en själ till men längre bort på en bergssluttning syns en mängd människor i arbete. I övrigt ser gården ut som vanligt men innan sällskapet går in i huvudbyggnaden, går Leif och Ulf runt husen för att kontrollera att ingen finns i närheten.

Grane ligger nerkrupen bland sina skinnfällar i det innersta sovrummet i huset. När äventyrarna kommer in hälsar han dem välkomna och ber dem om ursäkt för att han inte tog emot sina gäster i dörren som seden är, men tillägger sedan att det kanske var lika bra att han sparade sin gamla kropp, eftersom de ändå måste talas vid här inne där ingen kan höra. Grane fortsätter:

”Jag måste göra er besvikna vad det gäller resan till Fynhem. För er del är jag rädd att den måste vänta till någon annan gång, för nu behöver släkten er hjälp med ett hemligt uppdrag.”

En stund framöver berättar Grane, då och då hjälpt med ett påpekande från Ulf eller Leif, om problemet som har drabbat släkten.

Granes berättelse

Grane berättar att han, Leif och Torolv hade ett gemensamt förrådshus nere vid fjordstranden, mitt emellan Leifs och Torolvs gårdar. Det låg på den plats där skeppen brukar dras upp på vintern. I förrådshuset brukade de varor som skeppen haft med sig hem från somrarnas färder förvaras till de behövs på någon av de tre

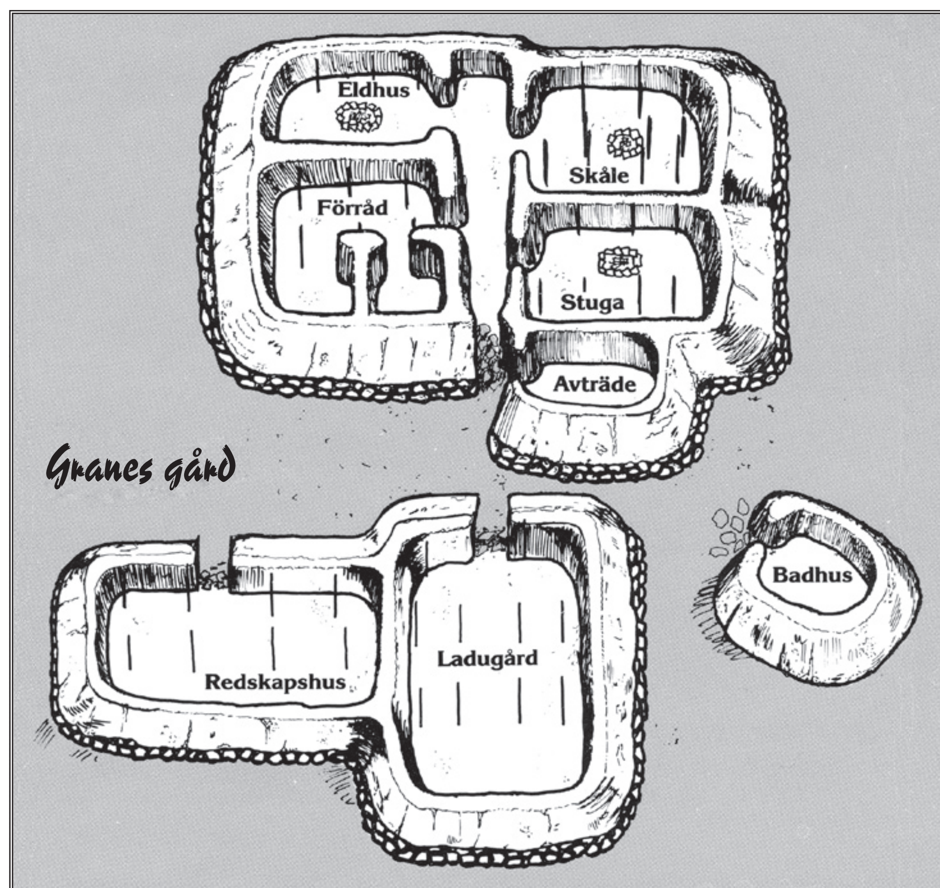
gårdarna. Det totala värdet av dessa varor brukade vara en ansenlig förmögenhet och därför brukade Leif och Torolv turas om att sätta ut vakter från sina husfolk vid förrådens så att inga landsstrykare eller tiggare skulle lockas till inbrott.

En natt alldeles nyligen, när tiderna var så bråda för både Leif och Torolv att de inte kunde avvara en enda man till att hålla vakt, brann förrådet ner. Torolv behövde allt sitt folk för att hinna förbereda sin mark för vårbruket, och Leif behövde alla sina män till att arbeta med förberedelserna för sommarens härjningståg, som för Leifs del skall starta ovanligt tidigt i år. Det har alltid varit Leifs dröm att få följa med Sverre på plundring och när han nu skall få göra det, vill han absolut inte riskera att inte vara färdig att gå till sjöss på den dag som Sverre har bestämt.

Det var bara Leif och Torolv personligen som visste om att förrådet var obevakat just den katastrofala natten, och därför ansåg Grane det vara väldigt otroligt att någon tjuv skulle ha vågat sig på ett inbrott och sedan tänt eld på huset för att dölja brottet.

Istället misstänkte Leif att en av hans fumliga trälar, som var och hämtade några varor ur förrådet dagen innan det brann ner, kan ha slarvat med elden.

Det konstiga är att en del av de varor som förvarades i förrådet nu har dykt upp i handeln. När Torolv och Leif undersökte brandplatsen



tyckte de att det var litet underligt att det inte fanns några oskadade eller ens delvis oskadade föremål bland resterna.

Nu verkar det som om någon har kommit före till huset och tagit de varor som klarat sig undan lågorna. Det kan rimligt inte vara mycket denne någon kommit över, så Grane tycker inte att det är något att bråka om egentligen, utan anser det vara viktigare att hålla freden, men han vill ändå veta vem som har varit oärlig mot släkten och plundrat brandplatsen för att kunna hålla ett öga på honom i fortsättningen.

Uppdraget

Grane ger äventyrarna i uppdrag att försöka ta reda på vem som har sakerna från det nedbrunna förrådet.

För att undvika fiendskap bland folket i trakten och för att inte bli intvingade i en blodig släktfejd med tjuven och dennes släkt, så vill inte Grane låta släktens krigare rida runt öppet och kräva att få söka igenom alla gårdar i trakten.

Istället vill han att äventyrarna utger sig vara kringvandrande egendomslösa och att de går runt i gårdarna i trakten och ber om tillfälliga jobb. Under tiden passar de på att spana efter varor som de kan tänkas känna igen enligt Granes, Leifs och Torolvs beskrivningar.

Grane visar äventyrarna prov på de saker som fanns i förrådet, bl.a. mönstrade tyger, vinkrukor med namnet på den mittländske ryttarkarlen som ägde dem innan Leif befriade dem från honom, ingraverat i botten, samt olika järnsmiden med smedens runor på, som så vitt de känner till, bara fanns i deras förråd på hela ön.

Huvudsyftet med äventyrarnas första jobb i trakten skall emellertid vara att skaffa sig ett visst rykte som billig arbetskraft, så att de får större chanser att få anställning, eller i alla fall få övernatta, hos den huvudmisstänkte, nämligen Torolvs blivande svärfar, Thorgeir Kolbeinsson.

Skälet till misstankarna mot Thorgeir är att han enligt säkra källor gjort en mängd affärer med varor som med säkerhet kom från förrådet.

Ulf påpekar att det är på grund av att det är just Thorgeir som är missstänkt, som inte Torolv är med på mötet eller har informerats om Granes misstankar och planer. Det är alltså ingen mer utom Ulf, Leif, Grane och äventyrarna som känner till uppdraget.



Eftersom äventyrarna är relativt okända i släkten och dessutom inte är från trakten, tror Grane att det räcker med att de ändrar frisyr och färgar hår och skägg för att inte bli igenkända, bara de spelar sina roller väl.

Ulf anmärker att det vora lämpligt att söka arbete hos Leifs vän Sverre först, eftersom denne är känd för att vilja imponera på främlingar, och gärna vill att de skall föra vidare ryktet om hans rikedomar. Om han inte har något arbete just för tillfället, brukar han i alla fall ge folk tak över huvudet.

Grane instämmer och säger att han just idag har hört att Sverre söker efter några starka karlar för att i några dagar hjälpa till med något arbete på gården i samband med årets härjningståg.

Grane avslutar överläggningarna med att önska äventyrarna lycka till.

Fakta till spelledaren

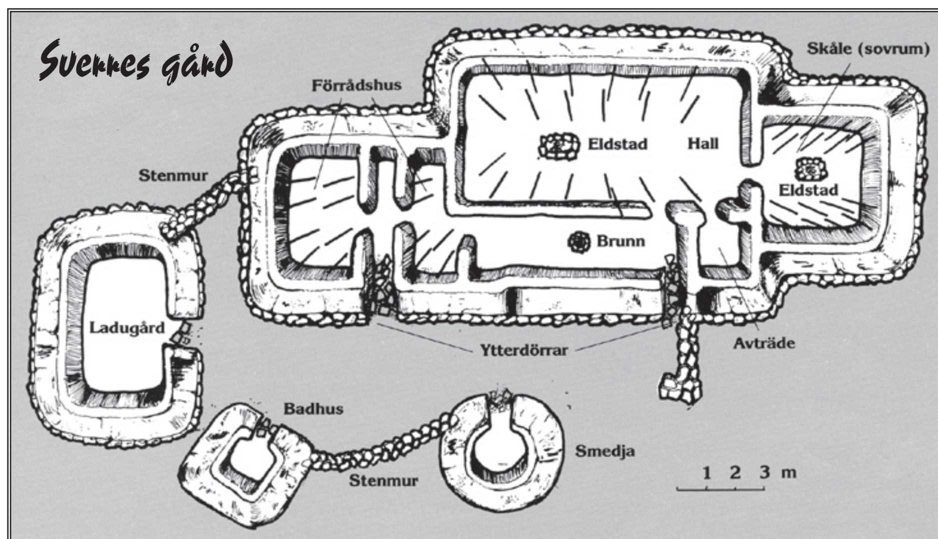
Thorgeir Kolbeinsson är oskyldig. Varorna han använde för sina affärer, hade han fått av Sverre som ersättning för att han lånade Sverre en dragoxe under början av vårbruket. Sverre i sin tur hade fått varorna plus en hel del till, närmare hälften, från det nedbrända förrådet. Den andra hälften har Leif gömt.

Leif erbjöd Sverre en möjlighet att stjäla hälften av varorna som ersättning för att Leif skulle få delta i Sverres härningståg. Sverre accepterade och lät sina män bryta sig in i, plundra och sedan bränna ner förrådet när Leif gav klartecken. De räknade med att det skulle se ut som en olyckshändelse, vilket är vad folk också tror.

Avfärden och ankomsten till Sverre

Mötet med Grane varar halva förmiddagen. Äventyrarna följs av Ulf och Leif ner till ett väntande skepp, som samma dag skall ge sig iväg till Fynhem, men först skall det lämna äventyrarna i en liten vik nära Sverres gård.

Vid middagstid lägger skeppet till och äventyrarna kan gå i land. Medan skeppet ger sig iväg, kommer Sverre Skarpyx traskande ner mot stranden. Han kommer att ställa allmäna frågor till äventyrarna och om han får veta att de är främlingar i trakten, erbjuder han dem arbete med att flytta delar av hans förråd. Han säger skrytsamt att han börjar bli så rik att han inte vet vad han skall göra med allt han äger. Eftersom äventyrarna anländer vid tiden för middagsmålet, ger Sverre order om att mat skall sättas fram åt dem. Sverre verkar vara på gott humör och beordrar fram mängder av mjöd till sig och gästerna. Han säger att om äventyrarna



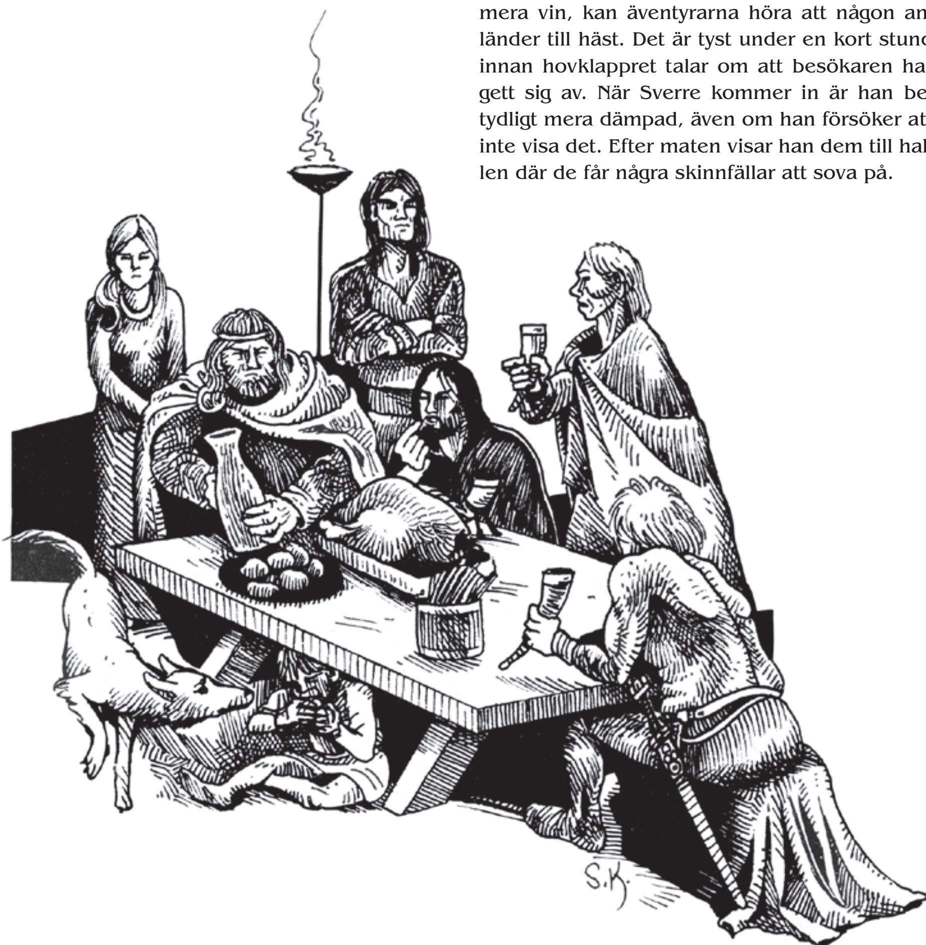
gör ett gott arbete, skall han belöna dem rejält och sprida ut om hur dugliga de är – i gengälg hoppas han att äventyrarna låter alla få höra vilken generös och mäktig klanfurste Sverre Skarpyx är.

Mitt i allt drickande får Sverre för sig att han skall bjuda på något riktigt fint, en riktig stormansdryck. Han går själv ut för att hämta några vinkrus och blir borta en stund. När han kommer tillbaka får äventyrarna själva hälla upp, varvid de kommer att känna igen märkningen i botten av vinkrusen. Om äventyrarna frågar om var han har fått vinet ifrån, skrattar Sverre och säger att vin bara är för klanfurstar och inget för drängar att fika efter.

Om äventyrarna stannar kvar kommer eftermiddagen sedan att gå åt till att flytta gods från ett av Sverres förråd. Äventyrarna kommer att anlitas till att bära ut föremålen och att packa dem på Sverres hästar. Hans egna män för sedan djuren upp till det nya förråd som han håller på att bygga. Skarpsynta äventyrare kommer att känna igen en hel del varor på Granes beskrivningar.

Efter arbetet

Efter dagens avslutande arbete blir det mer mat och ändå mera mjöd och vin. Om äventyrarna har arbetat bra är Sverre mycket upprymd. Mitt under måltiden, när Sverre går ut för att hämta mera vin, kan äventyrarna höra att någon anländer till häst. Det är tyst under en kort stund innan hovklappret talar om att besökaren har gett sig av. När Sverre kommer in är han betydligt mera dämpad, även om han försöker att inte visa det. Efter maten visar han dem till hallen där de får några skinnfällar att sova på.



Vad som händer under tiden

När Leif får veta Granes planer om att skicka ut äventyrarna att undersöka vad som blivit av de varor som uppenbarligen klarat sig under lågorna (det får han samtidigt som äventyrarna, d.v.s. under mötet med Grane), beslutar han sig för att varna Sverre. Hans budbärare har ingen möjlighet att komma iväg så tidigt att att han hinner varna Sverre innan äventyrarna kommer fram. När budbäraren anländer har Sverre redan råkat visa äventyrarna en hel del av de stulna varorna. I det här läget bör äventyrarna misstänksamhet ha väckts. Sverre beslutar att låta äventyrarna "försvinna" under natten så snart hans egna män kan komma tillbaka från det nya förrådet. Detta kommer att ske cirka fyra timmar efter det att budbäraren har ridit vidare.

NATTEN

Om äventyrarna inte gör något kommer Sverres män att anlända vid midnatt. Sverre kommer att tala om vad han vill ha uträttat. Männen tar sina vapen, men lämnar övrig utrustning för att kunna smyga lättare och tassar fram mot hallen där äventyrarna sover. Spelledaren kan här lära spelarna en moralisk läxa om de har låtit sina rollpersoner dricka alltför friskt under kvällen, genom att låta dem sova ovanligt tungt och därför ge dem sämre chans att upptäcka faran. De kan också få sämre FV på färdigheten Lönndom men SL bör tänka på att äventyrarna, oavsett när de vaknar, bör ha stora möjligheter att komma undan eftersom de inte har haft någon chans att förstå att deras identiteter är avslöjade. Sverres män bör inte vara alltför många och väl rustade. Spelledaren kan hjälpa rollpersonerna genom att låta total förvirring utbryta i mörkret under de första spelrundorna. En av Sverres män kommer därpå in med en tänd oljelampa som han genast tappar, vilket tvingar Sverres män att desperat försöka trampa ner lågorna som slår upp. Ute kan det gärna störtregna eller vara tät dimma så förföljandet försvåras

Återsamling i terrängen

Om äventyrarna har kommit ut ur huset kan de komma undan. Om de har kommit ifrån varandra, kanske det krävs en stunds nervöst kringkrypande och viskande innan de hittar varandra, men sedan bör de få samlas för att kunna diskutera igenom fortsätter planer.

Äventyrarna bör kunna dra vissa slutsatser vid sina diskussioner och spelledaren bör ge dem ganska god tid på sig och lyssna på vad de säger.

De korrekta slutsatserna

- Motivet till Sverres överfall måste ha med äventyrarnas uppdrag att göra.
- Sverre har en stor mängd av det stulna godset i sina förråd, och äventyrarna måste dödas därfär att de har upptäckt detta.
- Endast tre personer kände till uppdraget; Grane, Ulf och Leif. Någon av dem måste ha varnat Sverre.
- Mängden varor i omlopp, dels hos Sverre och dels hos Thorgeir, pekar på att förrådet faktiskt plundrades innan det brann ner. Hur kunde Sverre veta om att förrådet var obevakat just den natten om inte någon hade berättat det?
- Av de som kunnat varna Sverre, var det bara en som visste att förrådet var obevakat: Leif.
- Leif har ett motiv att låta Sverre stjäla ur förrådet, en utlovad plats i Sverres tjänst under sommarens härjningståg.

HANDLINGSALTERNATIV

Har spelarna dragit de rätta slutsatserma är det bara att återvända hem och rapportera till Grane. Om de inte är säkra på sin sak är det möjligt att de vill fortsätta undersökningarna.

Sverre kommer i vilket fall som helst att försöka hindra äventyrarna genom att sprida ut att de är ett rövarband som försökte dräpa Sverre och hans hushåll när dessa låg och sov. Sverre kommer att skicka ut sina män för att leta efter "rövarna" och Leif kommer att ge sina män i uppgift att bevaka trakten mellan Granes och Sverres gårdar, så fort han får veta vad som har hänt. Även Thorgeirs män kommer att vara på jakt efter de förmenta rövarna.

Hemfärd

Trakten mellan gårdarna är bevakad och det krävs försiktighet för att inte gå i en fälla. Tänk

på att Utvind inte har några större skogar att gömma sig i, men väl en klippig terräng. Spelledaren kan variera graden av faror längs hemfärden, allifrån problemsfritt till en nervpressande mardröm med dolda bakhåll, jagande ryttare och ständig livsfara.

Till Thorgeir

Om äventyrarna vill undersöka vad som finns i Thorgeirs förråd, måste de vara mycket försiktiga. Thorgeir har satt ut vakter vid sina förrådshus och har sagt åt sina män att se upp för alla främlingar. Om äventyrarna upptäcks av Thorgeirs män, försöker de i första hand att ta dem till fånga, men dödar dem hellre än låter dem komma undan.

Om äventyrarna lyckas ta sig in i Thorgeirs förråd finner de bara någon enstaka, mindre värdeföremål vara från stölden. Dessa föremål ligger helt öppet och inga försök att dölja dem har gjorts.

Fångar

Om äventyrarna blir tillfångatagna av Thorgeir måste de avslöja sin rätta identitet för att inte bli utlämnade till Sverre. Om de berättar, blir Thorgeir irriterad över att dras in i affären och han säger att han inte vill tro mer på äventyrarna än på Sverre, förrän han har talat med Grane. Om de inte berättar, kommer Sverre att ta hand om dem…

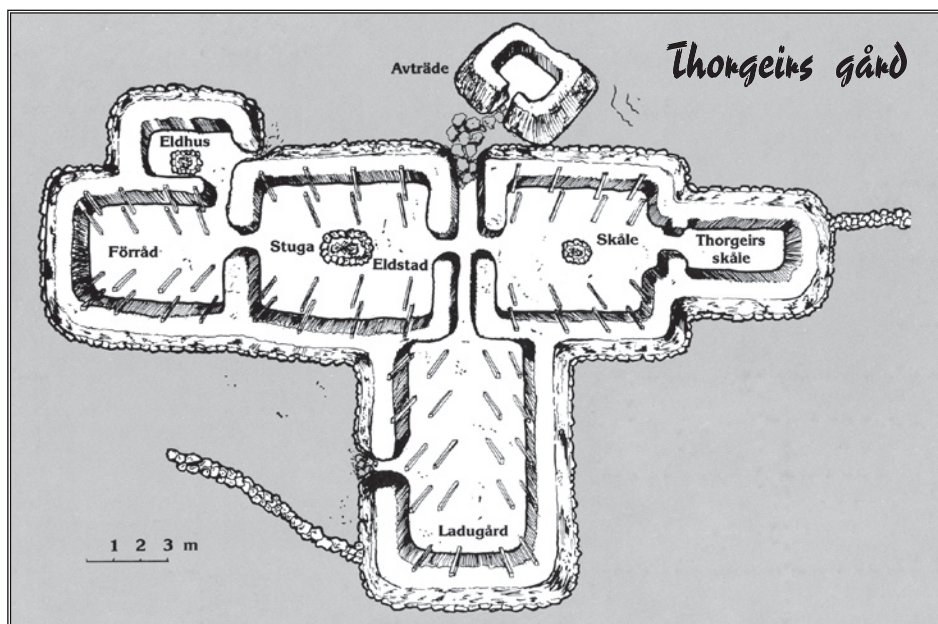
Möjliga komplikationer

- Äventyrarna överlever inte det nattliga attentatet. Slut på äventyret.
- Äventyrarna inser inte att Sverre och Leif är tjuvarna, utan går vidare till Thorgeir. Denne blir urförbannad när han inser att Grane tror honom om sådan småaktighet. Släktfejd och ett helt nytt äventyr.

Upplösning

Om äventyrarna själva inte har räknat ut hur sakerna hänger ihop, gör Grane det med ledning av vad äventyrarna berättar.

Hans beslut kommer att bli att Sverre måste dräpas för stölden och för dråpförsöket mot äventyrarna, förutsatt att han fortfarande lever. Leif kommer att fråntas all sin egendom och sätts på ett skepp till fastlandet, med en upp-





maning att aldrig mer återvända till Utvind.

Ulf samlar ihop de hirdmän som finns tillgängliga för en attack mot Sverres gård. Om Sverre är vid liv, har han dragit ihop en mängd hårdföra typer på gården, vilket gör att det kommer att bli en hård strid. Om inget avgörande har kommit efter en dags strid, kommer Ulf att sätt eld på gården.

Det som återstår av värde efteråt kommer att fördelas bland segrarna, varefter fallet med den nedbrända fatburen kommer att anses vara uppklarat enligt den allmänt accepterade lagen om ”öga för öga – tand för tand”.

Äventyrarna, de som har överlevt, får givetvis en viss penningbelöning för sin insats, men några större krav passar det sig inte att de ställer. Det förväntas ju av dem att de ställer upp när släkten kallar. I gengäld kommer de att få stor ära och uppskattning, framför allt inom släkten men även ute i samhället i stort kommer de att hållas för hårdföra och förslagna karlar.

En fördel av ställningen i släkten som märks omedelbart är att äventyrarna får gratis träning hos släktens bästa män så länge de och äventyrarna har tid.

Efteråt

Ett härjningståg till Dranvelte, Sylvan eller till och med ända bort till Dalheim i Soj, vore kanske något för så här dugliga män. Trudvang under Stjärnornas tid är en händelserik och spännande tid, och stormländarna är bland de som färdas vida omkring och upplever de märkligaste ting. Den som följer med, kan råka ut för de mest fantastiska händelser.

Livsfilosofi

Stormländarnas syn på världen är mycket dyster. De fega är förutbestämda att förgås i kaosstormen medan de tappra skall fylkas vid Stormes sida. I framtiden skall Stormes utvalda härskaror besegra de onskefulla kaosmakterna och en ny strålande tidsålder utan mödor och hot skall infinna sig. Till den dagen är inne skall den tappre mannen visa sin trots mot det okänsliga ödet och gå mot undergången med stolt och högburet huvud.

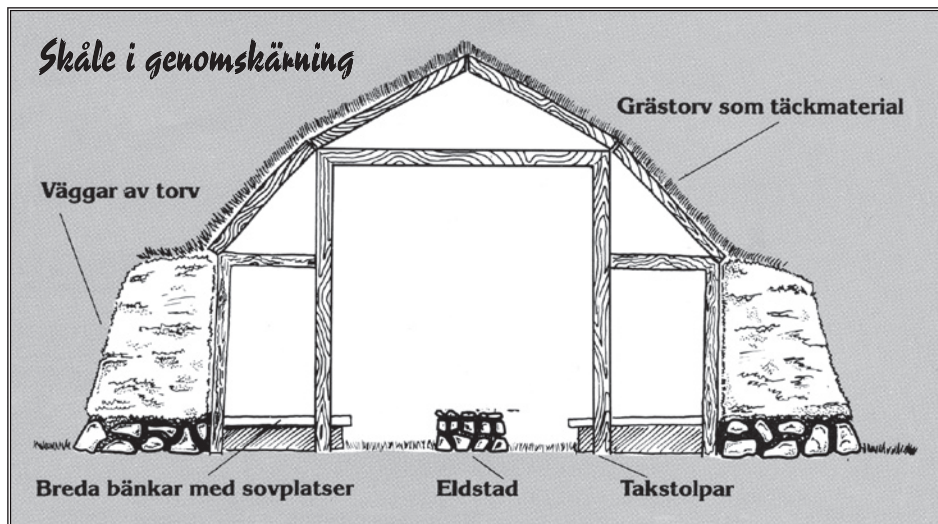
Stormländarnas samhälle är mycket brutalt med våra ögon sett. Krig, dråp, blodshämnd och människooffer till gudarna förekommer ofta och alla ser det som något naturligt. De enda stormländarna kan lita på är sina blodsfränder. Familjebandet är heligt för en stormländare och man ställer alltid upp för att försvara det.

Gårdarna i äventyret

En utvindisk gård är anpassad till två problem, timmerbristen och de kalla vintrarna. Husen kan därför förses med upp till tre meter tjocka torvväggar. De byggs ofta vägg i vägg för att spara byggmaterial. Torvtaken bärs upp av trästolpar.

En rik gård kännetecknas av att det finns flera fristående hus medan en fattig kanske bara har ett hus. Vanligen består en gård av fyra avdelningar som brukade hänga ihop.

I stugan finns bänkar och långbord längs väggarna och husbondens högsäte står vid ena kortändan. Gårdens folk äter och umgås, och många sysslor kan utföras här. I gårdens skåle



sover man. Rika bönder kan ha ett eget rum för sig själv och den närmsta familjen, men för det mesta sover alla i samma rum. Eldhuset är gårdens kök och här tillreder kvinnorna maten. Ibland finns en källa eller en bäck vars vatten strömmar genom eldhuset. Fatburen är förrådshuset och dessutom har utvindarna ladugårdar. Fönster förekommer sällan och rummen lyses oftast upp av ljuset som faller in genom rökhålen i taket. Antalet dörrar begränsas för att underlätta husets försvar.

VIKTIGA SLP

Ulf

35 år gammal och Granes äldste nu levande son. Han är en kortvuxen, fet och mycket kraftig man. Han anses vara en av de starkaste männen på Utvind. Han uppträder lugnt och sävligt och är en klok och vänlig person som sällan gör något överilat. Ulf tycker om mat, dryck och fester. Han trivs bäst hemma på sin gård med familjen men får ibland ryck av äventyrslystnad. Då drar han ut på härjningståg med långskepp och återvänder oftast med rikt byte. Han är den naturlige ledaren för ett härjningståg då han är med. Han antas bli släktens kommande huvudman.

STY +4, FYS -1, KAR +2.
Kroppspoäng: 28.
Färdigheter: Handel, FV 10, Läkedom FV 10, Riddjur FV 14, Rörlighet FV 12, Skötsel (gård) FV 16, Skötsel (krig) 8, Strid FV 15, Tala vrok FV 16.
Fördjupningar: Beriden strid, Kampvana, Ledare, Läsa och skriva (vrok), Rustningsbärare, Ryttare, Sigill (osthem), Simma, Sköldbärare, Sårvård, Vapenbärare, Vapenkastare.
Stridskapacitet: 30 SP.
Stridsyxa, 1T10 (ÖP 9-10). Kastspjut 1T10 (ÖP 9-10). Stor sköld. Ringbrynja, FV 5.

Leif

31 år. Granes yngre son är en vild, tapper och grym krigare. Han är också äregirig, hänsynslös och litet självgod och därtill ganska lättretlig. Hans största besvikelser är att hans inte är en lika omtyckt och framgångsrik skeppshövding som sin storebror Ulf, och att denne anses vara Granes efterträdare. Själv tycker han sig vara bätttre lämpad att styra släkten.

STY +2, SMI +1, INT -1.
Kroppspoäng: 26.
Färdigheter: Läkedom FV 10, Riddjur FV 12, Rörlighet FV 12, Skötsel (gård) FV 10, Skötsel

(krig) 4, Strid FV 15, Tala vrok FV 12.
Fördjupningar: Beriden strid, Kampvana, Läsa och skriva (vrok), Rustningsbärare, Ryttare, Simma, Sköldbärare, Sårvård, Vapenbärare, Vapenkastare.
Stridskapacitet: 30 SP.
Slagsvärd, 1T10 (ÖP 9-10). Kastspjut 1T10 (ÖP 9-10). Stor sköld. Ringbrynja, FV 5.

Torolv

27 år. Granes brorson. Fadern dog för något år sedan. Torolv är en tillbakadragen, sluten och litet blyg person. Han är inte mycket för strid och härjningståg trots att han är en god svärdskämpe. Han undviker bråk och uppmärksamhet och är fullt nöjd med sin tillvaro och sitt kommande giftemål med dottern till klanfursten i en annan släkt. Kvinnan är Unni, dotter till Thorgeir Kolbeinsson. Hon anses allmänt vara det bästa giftet i bygden. Torolv håller nu på att bygga sig en ny gård på den mark han har fått i hemgift av Thorgeir.

SPI -1, INT +1, PSY +2.
Kroppspoäng: 27.
Färdigheter: Handel, FV 12, Läkedom FV 10, Riddjur FV 12, Rörlighet FV 9, Skötsel (gård) FV 10, Strid FV 13, Tala vrok FV 15.
Fördjupningar: Beriden strid, Kampvana, Läsa och skriva (vrok), Rustningsbärare, Ryttare, Sigill (osthem), Simma, Sköldbärare, Sårvård, Vapenbärare, Vapenkastare.
Stridskapacitet: 30 SP.
Bredsvärd, 1T10 (ÖP 9-10). Kastspjut 1T10 (ÖP 9-10). Stor sköld. Ringbrynja, FV 5.

Thorgeir Kolbeinsson

44 år och huvudman för en släkt som hittills varit neutral gentemot, och haft liten kontakt med, äventyrarnas släkt. Förbindelserna håller dock på att bli mer vänskapliga nu i samband med giftermålet mellan Torolv och Unni. Thorgeir har nyligen ärvt huvudmannaskapet efter sin far och han tar sitt ansvar för släkten på djupt allvar. Han är beredd att offra allt för släktens skull och tvekar inte att ta till vapen mot den som hotar släkten. Han är en hårdför och misstänksam man som dock är en trofast och pålitlig vän för de som han litar på.

FYS +2, SPI -1, PSY +2.
Kroppspoäng: 30.
Färdigheter: Handel, FV 12, Läkedom FV 10, Riddjur FV 12, Rörlighet FV 9, Skötsel (gård) FV 10, Strid FV 13, Tala vrok FV 15.
Fördjupningar: Beriden strid, Kampvana, Läsa och skriva (vrok), Rustningsbärare, Ryttare, Sigill (osthem), Simma, Sköldbärare, Sårvård, Vapenbärare, Vapenkastare.
Stridskapacitet: 30 SP.
Bredsvärd, 1T10 (ÖP 9-10). Kastspjut 1T10 (ÖP 9-10). Stor sköld. Ringbrynja, FV 5.

Sverre Skarpyx

41 år och en mycket beryktad och ganska inflytelserik medlem av en tredje släkt, och alltså inte befryndad med vare sig äventyrarna eller Thorgeir. Han är en grym och fruktad kämpe som aldrig tvekar att använda våld. Hans häftiga humör och fruktansvärda ilska är vida omtalade. Tack vare hans oerhörda djärvhet, är han en populär ledare för våldsamma och dödsföraktande krigare som gärna riskerar livet för ett rikt byte. De få som brukar överleva hans härjningståg brukar bli rika och betraktas allmänt som särskilt vilda och farliga män. Han är själv mycket rik men slösar bort stora delar av sina tillgångar på statushöjande saker som skrytbyggen och stora gästabud. Varje vår när han skall skaffa män till sina skepp, kan han välja och vraka bland en stor stridslysten skara som har hört om hans rykte och vill följa med på hans plundringsfärder. Det är bara de allra vildaste och oräddaste som kommer med på resorna, så att han ska få färre att dela bytet med.

STY +4, FYS +4, INT -1.
Kroppspoäng: 34.
Färdigheter: Läkedom FV 12, Riddjur FV 14, Rörlighet FV 12, Skötsel (gård) FV 12, Skötsel (krig) 10, Strid FV 16, Tala vrok FV 10, Underhållning FV 10.
Fördjupningar: Beriden strid, Hirdläger, Kampvana, Läsa och skriva (vrok), Rustningsbärare, Ryttare, Simma, Sköldbärare, Sårvård, Sångröst, Trälar och tjänare, Vapenbärare, Vapenkastare.
Stridskapacitet: 36 SP.
Stridsyxa, 1T10 (ÖP 9-10). Kastyxa 1T10 (ÖP 10). Stor sköld. Ringbrynja, FV 5.

Typisk stormländare

STY +2, SMI +2, INT -1.
Kroppspoäng: 26.
Färdigheter: Läkedom FV 8, Riddjur FV 12, Rörlighet FV 12, Strid FV 12, Tala vrok FV 8.
Fördjupningar: Beriden strid, Kampvana, Rustningsbärare, Ryttare, Simma, Sköldbärare, Vapenbärare, Vapenkastare.
Stridskapacitet: 22 SP.
Slagsvärd, 1T10 (ÖP 9-10). Kastspjut 1T10 (ÖP 9-10). Stor sköld. Härdat läder, FV 3.



Text: Okänd.
Bild: Stefan Kayat och Tobias Green.

Den Nedbrunna Fatburen publicerades för första gången i Sinkadus nr 8, 1987.
Denna konverterade version publiceras med tillstånd från Riotminds.



Plötsligt tog Orm ett språng framåt och fångade Sigtryggs hugg med svärdet och drev med all sin styrka sin sköld mot hans, så att sköldpiken gick genom läder och trä och satt hårt fast. Han tryckte sköldarna nedåt så hårt att bådas sköldgrepp brusto, och båda ryggade nu och fingo svärden fria och höggo på en gång. Sigtryggs hugg kom i sidan och tog hål på Orms brynja och gjorde ett djupt sår, men Orms hugg tog i halsen, och ett stort anskri ljöd i hallen när huvudet flög av och studsade mot bordskanten och föll ner i ölfatet vid bordets ända.

Ur Röde Orm av Frans G. Bengtsson.

OBS! Detta är inget egentligt spel. Du måste även ha tillgång till Drakar och Demoner Trudvang för att kunna ha glädje av äventyret.

